



# Nacre, cité du lac

**N**acre est une cité fière et prospère, véritable centre géographique et mercantile des 7 domaines. Perchée sur un îlot rocheux au centre du lac d'Orion, c'est une véritable forteresse naturelle qui n'a jamais cédé face aux envahisseurs. Mais en cet âge troublé proche de l'oubli, ses atouts risquent de se retourner contre elle pour en faire un colosse aux pieds d'argile. L'horizon des routes du commerce se réduit sans cesse et les marchands ne voyagent plus sans escorte. Les riches campagnes de Belamnor, grenier à blé des 7 domaines, regorgent de pillards et attirent bien des convoitises.

## Histoire de Nacre

Les fleurs :

Autrefois les habitants de Nacre cultivaient les plus belles variétés de fleurs aux portes de la cité. Aujourd'hui, il faut déployer beaucoup plus d'efforts pour parvenir à ce résultat (c'est l'eau du Camaar polluée des cendres provenant de la destruction d'Asgard ...). Mais les progrès de l'alchimie permettent de conserver des fleurs coupées plus longtemps.

Pour commémorer les temps heureux du 2nd âge, chaque citoyen arbore une fleur à la boutonnière. Ces fleurs qui plus est représentent la position sociale et/ou l'humeur de l'individu. Un sans fleur est assimilé à un clochard. Usurper un statut supérieur au sien est puni selon la gravité d'interdiction de porter une fleur pendant x semaines, de prison, travaux forcés, ...

La tour Cépharnus :

Cette tour appartenait à un grand sage au 2nd âge, **Cépharnus** l'Erudit, ancien maître de la cité. En fait c'était un apprenti haut-révérant vantard mais peu connu, disciple du renommé **Akar**, l'ouvreur des portes. Son maître l'avait désigné pour surveiller une porte inter-rêve (déchirure de rêve artificielle) appartenant à une boucle (autoroute onirique constituée de portes reliant plusieurs rêves avant de retourner au point de départ).

Au début du 3ème âge, elle devint tour de garde (les parties cachées n'ayant pas été découvertes). Plus tard, des aventuriers astucieux découvrirent la porte et parcoururent la boucle. Une telle découverte pourrait traumatiser la population et il y avait profit à la garder secrète. Un groupe fut créé en association avec de riches marchands afin d'exploiter commercialement la boucle : acheter bon marché dans un rêve ce qui se revend à prix d'or dans un autre rêve : c'est ainsi que naquit le groupe des 7 princes marchands.

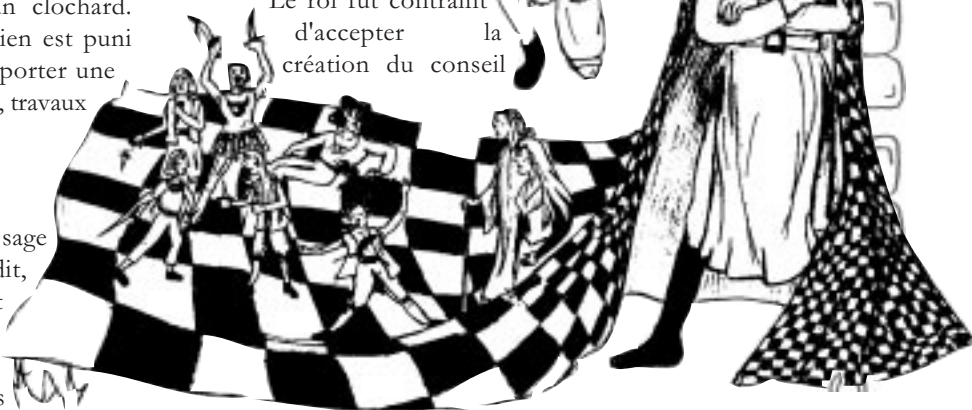
Pour le peuple, les souterrains de la tour contiennent les "réserves" de la cité. De plus, un

reliquat de magie du 2nd âge permet de ressortir des denrées périssables 6 mois plus tard sans perte de fraîcheur (c'est ainsi qu'il y a des fleurs toute l'année).

## Déclin de la royauté - Avènement du Conseil des Sept

Le roi **Aulduin** tenta de nationaliser les entrepôts de la tour (astucieusement loués à vie par les sept). Mais la solidarité des marchands joua et les troubles dans la cité furent tels que le roi fut en passe d'être destitué.

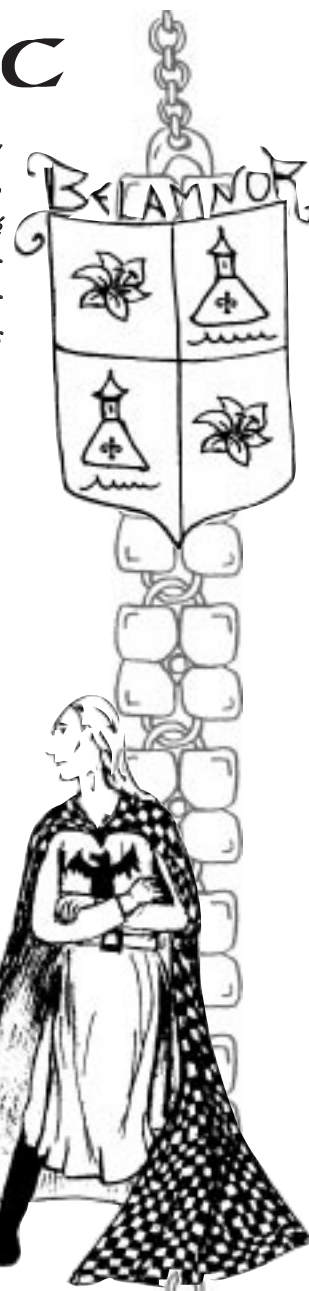
Le roi fut contraint d'accepter la création du conseil



regroupant les sept princes marchands et ayant des prérogatives étendues en matière de commerce et de gestion des finances de la cité. Le roi n'a plus qu'un rôle d'apparat, de gestion du royaume et de sa diplomatie. L'armée royale a été dissoute, au profit de milices municipales et privées. Ceci pose un grave problème de sécurité pour les bourgs et les villages n'ayant pas les moyens de se payer une milice.

Aujourd'hui le conseil est toujours constitué des descendants des sept associés. Sept familles se partagent le secret de la tour et partagent le pouvoir même si certaines d'entre elles ont perdu de leur prestige et si d'autres familles les ont égalées au niveau richesse et lorgnent à présent sur le pouvoir ...

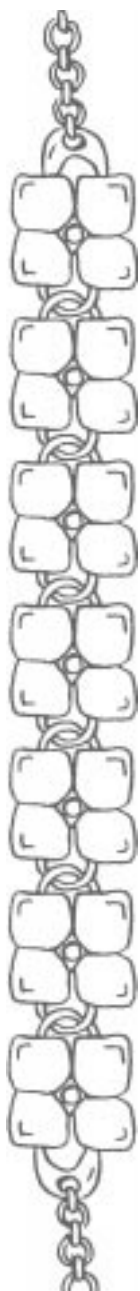
Les sept fondateurs sont **Altimor**, **Calduc**,



ONIRO

1

THÈQUE



# ONIRO 2 THÈQUE

**Mélinis, Seldon, Krélian, Séliuste et Urraca.**

Toutes les décisions politiques sont prises en assemblée par le conseil et le roi. Chaque membre du conseil détient une voix. Le roi vote aussi et sa voix compte double.

## Le conseil de l'ombre

Au début: les activités illicites de Nacre étaient régies par une seule guilde, **les fils de l'ombre**, dirigée par **Ezéchiel**.

Aujourd'hui, une nouvelle guilde s'est créée (**les fils de la vierge**), dirigée par **Asraniak**, un ancien fils de l'ombre répudié car il avait gardé plus que sa part d'un butin. Les fils de la vierge distribuent la Mauve, une drogue puissante, hallucinogène, qui rend parfois violent, parfois apathique (selon le dosage).

D'autre part, plusieurs bandes de brigands sévissent dans les campagnes de Bélamnor (chefs: **Eméliast, Larsk**)

Des pirates, **les dragons noirs**, sévissaient dans les marais mais ils ont été tous (?) exterminés.

## Gouvernement

La famille royale

- Le jeune roi **Coluin** : 12 ans

Le roi a le titre de Grand Erudit, Haut-Révant Suprême et Confident des Dragons. Il est censé descendre de Cépharnus

- La reine mère **Esméralda** : possessive, calculatrice
- Le grand chambellan du palais **Grüjler** : dévoué

Le conseil des 7

- **Altimor**, 42 ans, responsable des transports maritimes, sentimental. Fréquente les tavernes du port

- **Calduc**, 49 ans, responsable de la sécurité, rusé, aventureux (comme un Calduc!), famille nombreuse. Tente toujours d'imposer son point de vue

- **Mélinis**, 45 ans, diplomate. Cherche à marier sa fille, **Lysia**, à un bon parti

- **Seldon**, 35 ans, responsable des transports terrestres. Les rhéoniens veulent ses auberges fortifiées

- **Krélian**, 26 ans, ministre de la culture, a perdu sa fortune aux jeux. Son frère, **Amélian**, est payé par Scanrel pour le renseigner

- **Séliuste**, 57 ans, gère les

finances de la cité, vieux grippe-sous

- **Urraca**, 45 ans, chargée des relations publiques, famille matriarcale. Sa fille, **Arielle**, est courtisée par l'ambassadeur Pyram

## Le partage des pouvoirs

les 7 princes marchands décident seuls des affaires de la cité (taxes, commerce, sécurité).

Le roi est présent lors des débats concernant la province et les affaires étrangères. Dans ce cas, le roi a une voix double au conseil

## La marque de Tumold

Bien que les voies de communications avec Tumold soient interrompues par l'extension des marais de Miasm, l'image de marque de Tumold, la plus grande cité des 7 domaines, persiste aux yeux des habitants de Nacre. De plus, Tumold a récemment réussi à envoyer des émissaires à Nacre pour étendre sa zone d'influence.

- **Hémoniel** : nouveau riche (transports), allié de Tumold

- **Dénoriel** : haut-révant délégué de Tumold pour examiner la situation (porte de téléportation vers Tumold)

- **Télimar** : prédicateur d'Archiménéodarast venu prêcher la bonne parole et annoncer la venue de sauveurs (porteurs du signe du dragon). Illuminé, sincère, ne sait rien de son compatriote Dénoriel.

- **Drajor** : mécène de Télimar et beau-frère d'Héloniel

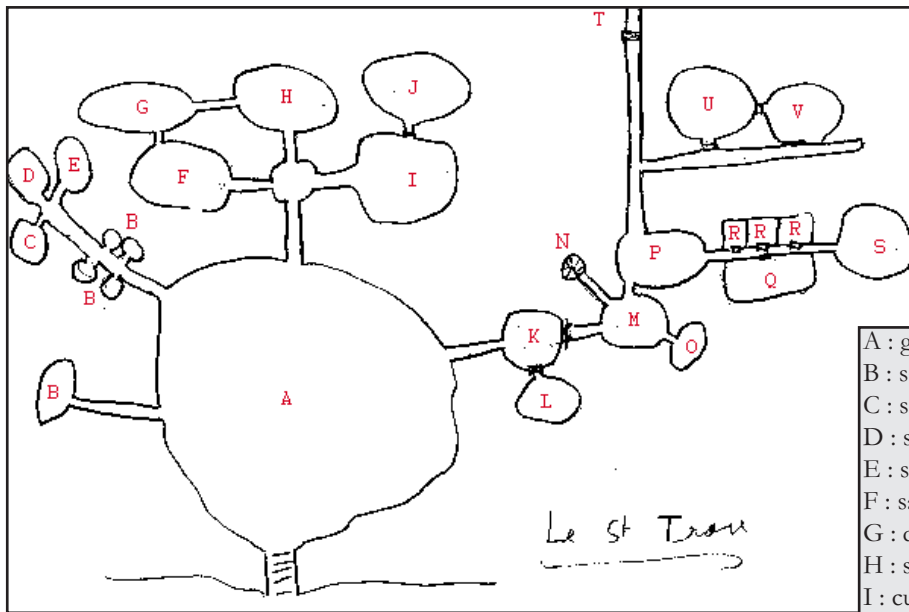
## La marque de la Rhéonie

- **Scanrel** : l'un des 7 seigneurs de Rhéonie; basé à Taresk; a des vues sur Nacre mais l'empereur interdit l'option militaire

- **Pyram** : ambassadeur rhéonien à Nacre

- **Asraniak** : chef de la guilde des fils de la vierge, subventionné par Scanrel qui fournit la drogue





- A : grande salle
- B : salons privés
- C : salle des 1001 plaisirs
- D : salle rhéonienne
- E : salle barbare
- F : salle des artistes
- G : dortoir du personnel
- H : salle de détente
- I : cuisine
- J : réserves
- K : salle de réunion
- L : chambre
- M : salle de garde

## La cité

Le St Trou : taverne mal famée, QG des fils de la vierge

Le St Trou se terre dans un réseau de cavernes creusées dans le socle de l'île. La grande salle présente un podium central où se déroulent diverses distractions (combats, pitreries, danses érotiques). Des salons privés sont à la disposition des clients aisés. La partie illicite du saint trou est dissimulée derrière un passage secret.

## Le complot

Le seigneur Scanrel, gouverneur rhéonien de Taresk, a décidé d'annexer Nacre et le reste du domaine de Belamnor. L'empereur rhéonien Lokren s'est toujours opposé à ce projet mais aujourd'hui il est mourant et Scanrel pense avoir les mains libres. L'annexion de Nacre donnerait assez de prestige à Scanrel pour être assuré de devenir le prochain empereur de Rhéonie.

Scanrel est dénué de scrupules mais une attaque militaire directe sur Nacre serait très mal acceptée par les rhéoniens et les domaines voisins. Aussi va-t-il mettre au point un complot sophistiqué.

Le principe est de s'assurer de la collaboration des voleurs de la guilde des fils de la vierge pour provoquer des troubles dans la cité de Nacre. Les fils de la vierge distribuent la Mauve, une drogue issue des labos d'alchimie des rhéoniens. La cité de Nacre n'a pas d'armée véritable et sa milice est peu développée. Les membres du conseil se méfient toujours des militaires et ont organisé des milices privées.

L'idée générale de Scanrel est d'inciter le conseil

de Nacre à inviter les rhéoniens à venir " temporairement " restaurer l'ordre dans la cité. La Rhéonie a

d'ailleurs des contacts privilégiés avec des membres du conseil : Krélian (corrompu), la fille d'Urraca (courtisée).

Au pire, Scanrel pourrait envahir Nacre en prétendant protéger les intérêts des marchands rhéoniens installés à Nacre. Mais il faut à tout prix éviter les heurts avec la population. Les rhéoniens doivent être vus comme des libérateurs, non des conquérants.

La chronologie suivante présente les événements dans l'optique d'un plan rhéonien se déroulant sans accroc (tout le monde sait que cela n'arrive jamais ; les voyageurs sont là pour apporter leur grain de sel)

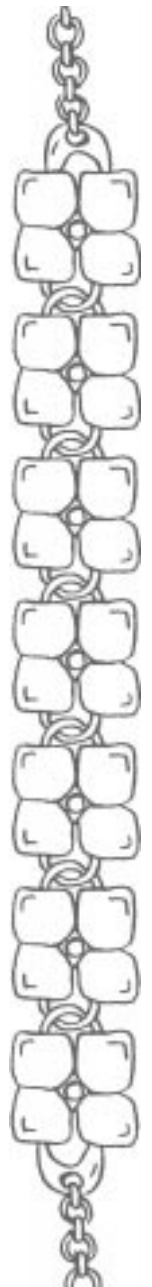
Jour 1 :

Proposition de l'ambassadeur rhéonien d'apporter l'aide des siens sur la route du commerce (entre Taresk et Nacre) pour contrer les bandits en échange des auberges fortifiées bordant cette route.

Jour 2 :

Alliance avec les rhéoniens acceptée et rendue publique

- Altamor vote contre : les routes fluviales sont sûres, elles
- Calduc vote contre : si on commence à céder aux Rhéoniens ils vont toujours demander plus
- Mélinis vote pour : rêve de marier sa fille Lysia à Scanrel qui constitue un très bon parti
- Seldon vote contre : les auberges cédées lui appartiennent

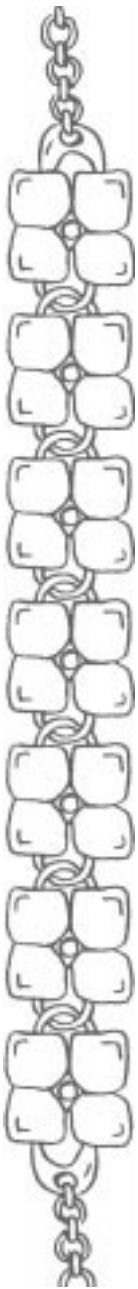


ONIRO

3

THÈQUE





# ONIRO 4 THÈQUE

- Krélian vote pour : corrompu
  - Séliuste vote pour : c'est mieux que de payer des mercenaires
  - Urraca vote contre : Pyram est un faux jeton
  - La famille royale vote pour (voix double) : les rhéoniens sont commandés par un empereur, pas de conseil incompétent
- Résultat : proposition acceptée

## Jour 4 :

Jour des fous: les fils de la vierge déversent de la Mauve dans certaines fontaines et pillent un quartier de la ville

Jour 5 (15 Araignée):

Epuration décidée par Calduc visant à éliminer les guildes de voleurs. Echec et recrutement de Zolkian Malior (un ancien ennemi des voyageurs) parmi les fils de l'ombre.

Délibérations, offre des rhéoniens de protection dans la cité même en échange d'une garnison et de taxes

- Altamor vote contre : les rhéoniens ne savent pas s'amuser
  - Calduc vote contre : les rhéoniens ne sont pas altruistes
  - Mélinis vote pour : Scanrel a de bonnes chances de devenir empereur
  - Seldon vote contre : je vous l'avais dit, et maintenant ils veulent la ville
  - Krélian vote blanc : il faut faire monter les prix
  - Séliuste vote blanc : les rhéoniens sont la solutions mais leurs taxes sont trop élevées
  - Urraca vote contre : et en plus ils rôdent autour de ma fille
  - La famille royale vote pour : le conseil va perdre de son pouvoir
- Résultat : proposition rejetée

## Jour 6 :

Trêve entre les deux guildes de voleurs qui souhaitent évaluer la situation et se faire oublier (du moins du côté des fils de l'ombre)

## Jour 7 :

Tentative d'assassinat de Calduc.  
Coup de main nocturne des Calducs sur le Bazar d'Ali, nouveau QG des fils de l'ombre

## Jour 8 :

Assassinat d'Urraca (têtue) remplacée par sa fille Arielle (plus conciliante).  
Les rhéoniens embarquent les héritiers Storn (qui avaient été confiés à la garde des voyageurs) à destination de Marek pour leur propre sécurité.  
Règlement de compte entre les deux guildes au St Trou. Descente Calduc au St Trou

## Jour 9 :

Les rhéoniens renouvellent leur proposition

- Altamor vote contre : ils ont tenté de me corrompre moi
  - Calduc vote contre : leur jeu est clair, c'est une invasion masquée
  - Mélinis vote pour : Scanrel m'a demandé la main de ma fille
  - Seldon vote contre : qu'ils viennent pour voir
  - Krélian vote pour : soudain beaucoup + riche
  - Séliuste vote contre : Calduc a raison
  - A. Urraca vote pour : cela me permettra de voir Pyram plus souvent
  - La famille royale vote pour : les marchands ne peuvent maintenir l'ordre
- Résultat : proposition acceptée

## Les voyageurs

Comment les voyageurs vont-ils être concernés par ces événements ? L'idéal est de les faire arriver quelques jours avant le jour 0 pour les familiariser avec la cité. L'atmosphère doit devenir plus pesante de jour en jour au fur et à mesure des violences dans la cité et des pressions politiques. Il convient de proposer aux voyageurs une ouverture vers le Conseil des Sept pour leur permettre d'apprécier les intrigues politiques.

Dans ma campagne, les voyageurs sont ambassadeurs de Palantir ce qui leur donne une entrée aisée auprès des autorités. Ils ont sympathisé avec le gouverneur rhéonien d'Achéron qui est un adversaire politique de Scanrel. Scanrel les juge dangereux et a déjà essayé de les éliminer. Zolkian Malior est un ennemi personnel des voyageurs qui les a précédés sans le savoir et ne sera pas très content de les retrouver à Nacre. Enfin les voyageurs ont la garde des jeunes Cédrik (12 ans) et Anséa (9 ans), héritiers d'Algaria. Lorsque Scanrel l'apprendra, ils cherchera à devenir le tuteur des jeunes gens.

Tous les habitants portent une fleur et pas les voyageurs ? Les traiter comme des intouchables tant qu'ils n'ont pas la leur.

Vente de mauve : t'en veux ?

Rencontre avec des victimes de la Mauve

Genre apathique:

- le guide des voyageurs les amène au belvédère des 4 lunes pour sauter dans le vide
  - le nouveau guide des voyageurs les amenant par un raccourci au fond du lac
  - une prostituée " absente " battue par son mac
- Genre nerveux:
- les voyageurs sont abordés par un excité se



prétendant sculpteur sur dents; prix modique; un refus serait considéré comme une insulte

- un illuminé vend baume pour faire repousser les doigts coupés (prix: un doigt)

Un espion poursuivi et tué par la milice Calduc et remettant un parchemin à un homme à côté des voyageurs ("la tour, c'est une arnaque; c'est en fait un ..."). L'homme en question disparaît dans l'ombre mais pourra être retrouvé du côté du St Trou.

Les Calduc s'intéressent aux voyageurs, les soupçonnant d'abord et ensuite sollicitant leur avis externe pour mieux analyser la situation. Une entrée chez les Calduc permettra aux voyageurs de mieux appréhender les complots politiques. Vautrin Calduc tentera de

sympathiser.

Les enfants (Cédrik et Anséa, héritiers d'Algaria confiés aux soins des voyageurs) se sauvent et vont visiter la ville. Les enfants rencontrent le jeune prince Coluin et le ramènent à la maison. Ils sont recherchés par la milice royale pour enlèvement royal. Les enfants sont enlevés par les fils de la vierge sur l'ordre de Pyram (ça fera un beau cadeau pour Eldric Alton)

Rencontre avec Zolkian Malior surveillé par les fils de l'ombre qui veulent l'engager pour régler le compte d'Asraniak

Rencontre avec le prédicateur fou Télimar qui tente de les convertir à la foi en le dragon Archiménéodaras, sauveur des 7 domaines.



ONIRO

5

THÈQUE



## Les membres du conseil



### ALTIMOR (dit Cralmek)

Age : 42

Fonction : transports maritimes

Famille :

- femme Sélianne 38 ans
- fils Tibor 9 ans
- fille Elisa 13 ans
- fille Laurielle 20 ans, mariée à Méjan
- frère Méjan 39 ans svt en voyage
- neveu Alfonsion 22, fils de Méjan

Co Altimor (familles affiliées du côté féminin): 9 familles

Caractère : bon vivant, aime l'alternance entre le calme de la navigation et le remue-ménage des ports

Opinion sur les Rhéoniens :

- trop austères, trop calculateurs
- ont essayé de le corrompre par l'intermédiaire de Gésoul, un riche marchand rhéonien installé à Nacre
- s'il y a besoin d'hommes, les marins peuvent rétablir l'ordre



### CALDUC

Age : 49

Fonction : sécurité, services secrets

Famille :

- fils Alciante 22 ans, hémophile
- fille Hélène 23 ans, mariée à Gérard
- beau-frère Gérard 32 ans, chef du Centre
- neveu Vautrin (alias Guerlac le guide), fils du frère défunt de Calduc

Co : 12 familles dont Léonard, objets spéciaux

Caractère : aventureux étant jeune, le doyen des Calducs s'occupe désormais de politique à travers le conseil des 7 qu'il a toujours su influencer.

Opinion sur les Rhéoniens :

- les rhéoniens sont de plus en plus gourmands et si on les laisse faire, deviendront maître des 7 domaines
- une enquête sur la récente flambée de violences est en cours; plusieurs pistes sont explorées; résultats sous peu
- tentera de reporter le vote
- Les Calducs n'accepteront jamais la main-mise des rhéoniens sur Nacre. En cas d'invasion, ils se réfugient dans la tour Cépharnus prêts à soutenir un siège. La tour est à l'origine des richesses de la cité et doit être défendue coûte que coûte.



ONIRO

6

THÈQUE

### Vautrin Calduc

TAI: 9 VOL:14 Cuir souple Prot:1d3 MA: +0 PV: 11 End: 25  
 APP:13 INT:13 ARMES: +DOM NI IN -13-12-11-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 +5  
 CON:13 EMP:15 C-à-corps +0 +4 11 7 15 22 30 37 45 52 60 67 75 82 90 97105112120127135142  
 FOR:14 ELO:13 Dague +1 +1 8 1 1 1 7 15 22 30 37 45 52 60 67 75 82 90 97105112120  
 AGI:16 REV:11 Dague lanc +0 0 6 1 1 1 1 6 12 18 24 30 36 42 48 54 60 66 72 78 84 90  
 DEX:12 CHA:11 Ciméterre +3 +7 14 30 37 45 52 60 67 75 82 90 97105112120127135142150157165  
 VUE:11 MEL:15 COMPETENCES:  
 OUI:14 TIR:11 Art :+0 Cours:+5 Disco:+1 Discr:+7 Escal:+5 Esqui:+8 Saut :+4 Survi:+6 Acrob:+4  
 ODO: 9 LAN:12 Equit:+3 Natat:+4 Navig:+0 Pickp:+3 lers :+2 Serru:-1 Botan:-1 Légen:+2 Lire :+4  
 GOU: 9 DER:14 Zoolo:-5





## MELINIS

Age : 45

Fonction : diplomatie

Famille :

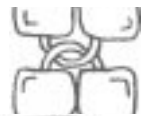
- fille unique Lysia
- neveu Jerl son successeur avec lequel il n'a jamais pu s'entendre

co : 4 familles

Caractère : Il songe avant tout à assurer l'avenir de sa fille par un bon mariage mais soupçonne tout prétendant de ne la désirer que pour sa dot. Sa fille ne pourra hériter de son titre ni de toute sa richesse car la règle exige un héritier mâle de la famille. Seul Jerl correspond à ces critères mais Mélinis n'a jamais pu s'accorder avec lui. L'ambassadeur Pyram lui a fait part d'une offre de mariage émanant du seigneur Scanrel qui veut ainsi se rapprocher des Belamnoris.

Opinion sur les Rhéoniens :

- les rhéoniens forment une nouvelle puissance montante. Mieux vaut s'allier avec eux et former une sorte de confédération dont ils constitueraient le bras armé.
- l'ordre règne dans les villes rhéoniennes
- l'idéal serait une alliance garantie par des traités et les liens du sang (un mariage entre Lysia et le seigneur Scanrel par exemple)
- vision d'une confédération et du retour d'un pouvoir central dans les 7 domaines (retour à l'âge d'or du 2nd âge)
- les rhéoniens sont prêts à partager le secret de la Péradrane pour lutter conjointement contre Thanebranche
- si les rhéoniens étaient hostiles, ils pourraient facilement envahir Belamnor



## SELDON

Age : 35

Fonction : transports terrestres

Famille :

4 fils, 3 filles

co : 5 familles

Caractère : inflexible, obstiné, conservateur

Opinion sur les Rhéoniens :

les rhéoniens sont des voleurs (auberges, parts de marché)

les rhéoniens sont rapaces; si on leur fait des concessions aujourd'hui, ils demanderont plus demain il faut nettoyer les bas quartiers et expulser tous les sans-fleur

## KRELIAN

Age : 26

Fonction : culture

Famille :

frère Amélian

co : 1 famille

Caractère : faible, manipulé par son frère Amélian qui s'est toujours montré généreux.

Il a perdu aux jeux la plus grande partie de sa fortune et le conseil refuse d'augmenter son train de vie.

Les rhéoniens lui proposent de l'argent pour être de leur côté

Opinion sur les Rhéoniens :

- proportionnelle aux sommes reçues
- il y a un sentiment de malaise dans la population -> il faut faire quelque chose



ONIRO

7

THÈQUE



### SELIUSTE

Age : 57

Fonction : banquier

Famille : fils Geld

co : 6 familles

Caractère : C'est l'homme le plus riche de Nacre et il possède 1/4 des commerces de Nacre.

La situation actuelle est très mauvaise pour ses affaires mais il n'aime pas les militaires. Lever une armée à Nacre donnerait trop de pouvoir à Calduc dont il déteste la façon de vouloir imposer son point de vue au conseil. D'autant plus que Calduc veut puiser dans les réserves d'or de la cité ce qui va entraîner une inflation néfaste à ses activités de banquier.

Son fils l'exaspère car il n'a pas le même sens des affaires que lui.

Opinion sur les Rhéoniens :

Jusqu'à là favorable aux rhéoniens, il s'est presque laissé convaincre par Calduc qui souligne que le même scénario s'est déjà produit à Taresk et Achéron, aujourd'hui sous le joug rhéonien. D'autre part les marchands rhéoniens ont les dents longues et il ne faut rien leur concéder

### URRACA

Age : Arielle 25

Fonction : relations publiques

Famille :

mère : Urraca la doyenne

soeurs Mathilde et Margie

frère Anatole

co : 3 familles

Caractère :

Urraca mater : autoritaire, inflexible

Arielle Urraca :

Jeune et insouciante, elle se trouve précipitée sur la scène politique par l'assassinat de sa mère. Elle veut punir le meurtre de sa mère et les Calduc ne semble pas obtenir beaucoup de résultats. L'ambassadeur Pyram est un homme charmant et digne de confiance qui l'a épaulée dans les moments difficiles

Opinion sur les Rhéoniens :

favorable s'il sont tous aussi bons que Pyram. Et une alliance avec la Rhéonie permettra de voir Pyram plus souvent (il obtiendrait un poste permanent à Nacre)



### FAMILLE ROYALE

prince Coluin 12 ans

reine mère Esméralda 42 ans

Caractère : la reine est possessive et calculatrice

Opinion sur les Rhéoniens :

• la reine considère le conseil comme impuissant et incompetent.

Seul un pouvoir fort et fondé sur du sang noble est capable de faire face à une crise telle que celle que traverse Nacre aujourd'hui.

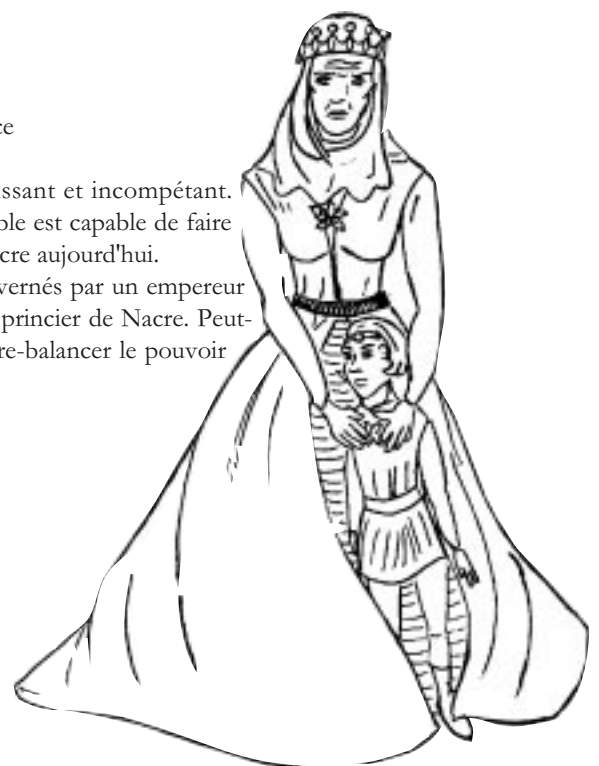
• les rhéoniens sont une aubaine. Ils sont gouvernés par un empereur et montrent beaucoup de respect au pouvoir princier de Nacre. Peut-être qu'avec leur aide il sera possible de contre-balancer le pouvoir du conseil, voire de s'en débarrasser.



ONIRO

8

THÈQUE







## Les fleurs à Nacre

Rang	Nom de la fleur	Description	Position sociale
1	lis	blanc	roi
2	camélia	rouge / blanc	7 princes marchands
3	rose	rouge	noblesse
4	iris	mauve	riche marchand
5	glaiçul	rouge / jaune	gente dame
6	muguet	blanc	enfant de riches
7	oeillet	rose	dilettantes
8	bleuet	bleu	intendant, gestionnaire
9	jonquille	jaune	diplomate
10	tulipe	rouge / noir	fleuriste
11	dahlia	rouge, pointes blanches	marchand
12	sauge, pavot	rouge	médecin
13	pensée	violet, taches noires	érudit
14	anémone	rouge, blanc, noir	précepteur
15	pivoine	rose	fonctionnaire
16	amarylis	rouge, trompette	artiste
17	magnolia	rose	femme mariée
18	cyclamen	mauve	jeune fille
19	nénuphar	blanc, jaune	marin
20	campanule	rose	artisan
21	coton, lin	jaune	drapier
22	lupin	rouge, épis	forgeron
23	crête de coq	rouge, cervelle	charcutier
24	arum	rouge, coupe blanc blanc + points noirs	aubergiste jeune fille à marier jeune fille impertinente
25	gloriosa	rouge flamme, bords jaunes	soldats
26	célosie	rouge / orange / jaune	mercenaires
27	bouton d'or	jaune	jeune homme en quête d'aventures
28	liseron	blanc	serviteur
29	coquelicot	rouge	ouvrier
30	géranium	rouge	porteur
31	marguerite	blanc, coeur jaune	paysans
32	gaillarde	rouge, bords jaunes	prostituée
33	passiflore	blanche, sourcils mauves	étranger
34	tricyrtis	peau de léopard	voleur



ONIRO

9

THÈQUE